

Pendahuluan

Dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi diberbagai sektor kehidupan, pendidikan memiliki peranan penting. Agar memperoleh hasil yang maksimal maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Pendidikan hendaknya selalu berorientasi kepada standar kualitas yang baik, sehingga Pendidikan dapat melahirkan generasi-generasi yang unggul dan berkualitas. Terobosan ini dapat dilakukan dengan menghadirkan pendidikan yang memiliki waktu pelaksanaan yang sistematis, efisien, dan terstruktur serta tepat manfaat demi tercapainya tujuan pendidikan yang unggul dan mencerahkan.

Seiring dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks, banyak sekolah mulai berbenah dalam menerapkan strategi pengajaran matematika dengan cara menaikkan kualitas dan mutu pendidikan, mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, terampil dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui inovasi yang terus dilakukan dalam pembelajaran matematika. Demi terwujudnya pembelajaran matematika yang menyenangkan maka guru harus mampu mengembangkan berbagai konsep, metode, dan strategi yang sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik. Kreatifitas guru dalam mengolah sumber belajar dinilai sangat penting untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan.

Kosa kata “pembelajaran” merupakan arti dari kata “*instruction*” yang banyak digunakan dalam dunia Pendidikan di Amerika Serikat. Pada perkembangannya, aliran psikologi kognitif telah banyak mempengaruhi istilah ini, dimana siswa ditempatkan sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi akhir-akhir ini juga mempengaruhi istilah ini yang diprediksi dapat memberikan kemudahan kepada setiap peserta didik dalam menggali dan mempelajari ilmu pengetahuan melalui inovasi media pembelajaran yang terus dikembangkan, sebagaimana media tulis maupun elektronik. Dengan hadirnya media pembelajaran maka peranan guru di dalam kelas menjadi berubah, yang sebelumnya guru memiliki peran sentral sebagai sumber ilmu bergeser menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2008).

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses untuk memberikan informasi serta keahlian baru yang sebelumnya tidak ada pada diri siswa. Paradigma pembelajaran akan terus berubah seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Melalui proses belajar yang terfokus pada siswa, maka guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk membangun pemahaman peserta didik.

Terselenggaranya pembelajaran matematika bertujuan untuk membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur, disiplin dalam memecahkan setiap masalah kehidupan sehari-hari. Namun pembelajaran matematika sampai saat ini belum sepenuhnya sesuai dengan apa yang telah diharapkan. Penerapan pembelajaran matematika hampir di semua sekolah masih cenderung *text book oriented* dengan kata lain, dalam menerangkan materi guru masih terkesan kaku karena terlalu berpatokan pada bahan ajar serta minimnya hubungan dengan keseharian peserta didik, selain itu dalam menyampaikan materi, guru cenderung kurang kreatif sehingga pembelajaran menjadi monoton, akibatnya siswa merasa cepat bosan.

Fajriyatin (2015) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang perlu diperhatikan secara maksimal. Seorang guru dituntut memiliki inovasi dan kreatifitas dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, perbaikan sarana dan prasarana harus terus dilakukan oleh guru dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Guru menempati posisi yang sangat penting dalam mencerdaskan siswanya. Sehingga guru dituntut untuk mampu mempersiapkan media pembelajaran yang dapat memberikan solusi, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa serta dapat membantu siswa dalam belajar. Kriteria praktis dan efektif merupakan dua hal pokok yang harus ada pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Media pembelajaran yang baik, akan mempercepat siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Terkadang, sangat menonjolnya fungsi dari media pembelajaran kurang didukung oleh isi dan materi yang baik.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang tidak asing untuk didengar. Di era modern saat ini, kehidupan kita sehari-hari tidak dapat

terlepas dari penggunaan aplikasi matematika. Matematika diharapkan dapat memberikan solusi dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa. Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2006 pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan antara lain: (1) mampu memahami, menjelaskan, serta mengaplikasikan konsep matematika secara benar dan akurat untuk menyelesaikan permasalahan, (2) mampu menggunakan nalar (logika) untuk memanipulasi serta mengeneralisasi suatu konsep matematika, (3) memiliki kemampuan untuk memahami dan menyelesaikan persoalan, merancang dan membuat model matematika, dan menjelaskan jalan keluar yang didapatkan, (4) memiliki kemampuan komunikasi matematis yang tinggi, baik secara lisan maupun tulisan, (5) memiliki semangat, rasa percaya diri, dan keinginan belajar yang tinggi.

Peranan matematika sebagai alat komunikasi sangatlah penting dalam menunjang terciptanya komunikasi yang baik dan terarah. Matematika selain sebagai alat untuk bernalar juga sebagai alat untuk berkomunikasi antar siswa atau siswa dengan guru. Setiap orang didorong dapat memanfaatkan bahasa matematika untuk menafsirkan, menjelaskan dan mengomunikasikan informasi maupun ide-ide yang diperoleh serta mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dapat kita jumpai banyak sekali permasalahan sehari-hari yang dapat disajikan dengan bahasa matematika, salah satunya adalah yang berkaitan dengan data.

Kemampuan komunikasi matematis adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan ide matematika baik secara lisan maupun tulisan. Setiap gagasan atau ide akan menjadi lebih praktis, sistematis, dan efisien jika disampaikan dengan menggunakan bahasa matematika (Shadiq, 2004). Sangat eratnya hubungan matematika dengan kehidupan menjadikan matematika sebagai alat komunikasi yang sangat kuat untuk menyampaikan persoalan serta solusi yang tepat. Melalui komunikasi siswa dapat menambah jumlah kosa kata, meningkatkan kemampuan berbicara, dapat menuliskan ide-ide secara sistematis, serta meningkatkan kemampuan belajar.

Armianti (2009) mengungkapkan, menurut *The Intended Learning Outcomes*, komunikasi matematis merupakan suatu keterampilan yang memiliki peran sangat penting. Kemampuan komunikasi matematis mempunyai fungsi untuk

menyampaikan gagasan matematika yang ada di dalam logika dengan lisan maupun tulisan. Melalui komunikasi matematis, guru akan lebih mudah untuk mengenali kemampuan siswanya dalam penguasaan matematika dan konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Malang pada saat kegiatan magang satu, dua, dan tiga ditemukan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam mengkomunikasikan materi matematika yang telah diajarkan, baik mengkomunikasikan matematika secara lisan maupun tulisan. Kesulitan siswa dalam komunikasi matematis terlihat jelas saat ia diminta menjelaskan materi kepada teman-temannya setelah guru menerangkan. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan komunikasi matematis tulis siswa masih rendah. Selain itu hasil survei lapangan dan wawancara dengan pihak terkait seperti guru wali kelas dan guru pengampu mata pelajaran matematika ditemukan dan disepakati media pembelajaran yang akan dikembangkan guna menunjang pembelajaran yang dilakukan guru. Prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan ini diformulasikan dengan penelitian pengembangan perangkat model siklus 4-D atau empat tahapan pengembangan.

Sedarmayanti dan Hidayat (2011) mendefinisikan masalah sebagai suatu keadaan dimana seseorang mengalami hambatan dan tantangan. Sedangkan yang dimaksud dengan permasalahan penelitian ialah suatu fokus yang dibatasi pada ruang lingkup yang sudah ditentukan yang menimbulkan pertanyaan dalam diri orang-orang yang mencari permasalahan. Terdapat dua rumusan masalah yang didapat dari observasi dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Malang; (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis cerpen dapat melihat kemampuan komunikasi tulis matematis siswa SMP, (2) Bagaimana pengaruh cerpen terhadap kemampuan komunikasi tulis matematis siswa SMP.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk medeskripsikan, (1) Kelayakan (kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan) media pembelajaran berbasis cerpen terhadap pengaruh kemampuan komunikasi tulis matematis siswa kelas VII SMP, (2) Kemampuan siswa kelas VII SMP dalam komunikasi tulis matematis setelah menggunakan media pembelajaran berbasis cerpen pada materi bangun

datar, (3) Respon siswa kelas VII SMP setelah menggunakan media pembelajaran berbasis cerpen pada materi bangun datar.

Untuk menghindari luasnya pembahasan dalam penelitian ini maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Batasan tersebut diantaranya; (a) Penelitian ini akan dilakukan sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*), (b) Media ini hanya diuji cobakan untuk beberapa siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Malang, (c) Media ini digunakan hanya pada materi bangun datar yang secara khusus membahas bangun datar persegi empat. Pembahasan di dalamnya mencakup macam-macam, dan definisi bangun datar segiempat, (d) Media ini diujicobakan untuk mengetahui valid dan efektif serta mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam komunikasi tulis matematis pada materi bangun datar.

Bagi masyarakat di Indonesia, cerpen bukanlah hal yang asing lagi. Di buku-buku pelajaran Sekolah Dasar cerpen mulai diperkenalkan pada siswa. Menurut Suharto (Tukiman, 2007) cerpen adalah kisah pendek kurang dari 1000 kata, memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada tokoh dalam satu situasi. Sumardjo dan Saini K. M. (dalam Halimah, 2009), mendefinisikan cerpen berdasarkan makna katanya, yaitu cerita berbentuk prosa yang relatif pendek. Ukuran pendek pada suatu cerita diartikan sebagai; dapat dibaca sekali duduk dalam waktu kurang dari satu jam. Dari pengertian tersebut cerpen dapat dibaca dalam waktu singkat sehingga dengan memasukkan konsep matematika ke dalam cerpen akan menyebabkan pembaca memahami konsep matematika.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam rangka membantu pengembangan pengetahuan dan potensi siswa khususnya di bidang matematika, pengembangan teks yang relevan untuk pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran. Teks matematika dapat dijadikan sebagai media penyampaian konsep matematika atau sebagai media konstruksi konsep matematika siswa. Menurut Else (2008), terdapat dua tipe teks matematika yang digunakan dalam penelitian tentang membaca dalam matematika (teks matematika), yaitu teks non-tradisional dan teks tradisional. Salah satu contoh jenis teks non-tradisional adalah teks narasi berupa cerita pendek (cerpen).

Sehubungan dengan penjelasan diatas, peneliti ingin mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media cerpen bangun datar yang dikembangkan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam memenuhi tugas akhir dengan judul, ***“Pengembangan Media Cerpen Bangun Datar Untuk Mengetahui Kemampuan Komunikasi Tulis Siswa SMP Muhammadiyah 1 Malang.”*** Penyusunan skripsi ini diharapkan mampu memberikan alternatif pada pembelajaran matematika.

